Ξ 11

Referencias a objetos

Usando lo aprendido sobre referencias y asignación de valores definiremos una clase a continuación.

```
public class Cuenta {
    double saldo;
}
```

COPIA EL CÓDIGO

A partir de esta clase, diga qué imprime el código:

```
public class Test {

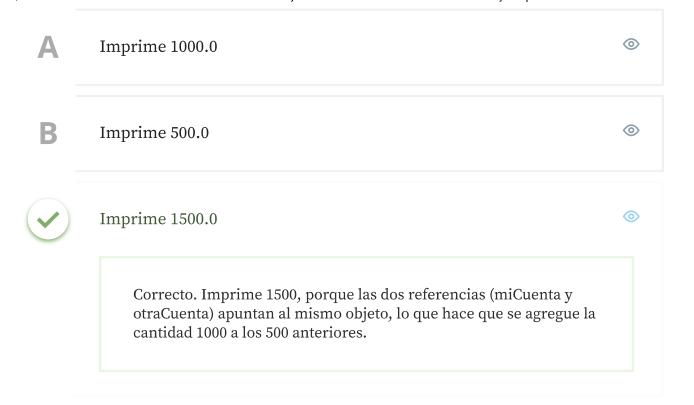
public static void main(String[] args) {

    Cuenta miCuenta = new Cuenta();
    miCuenta.saldo = 500.0;
    Cuenta otraCuenta = miCuenta;
    otraCuenta.saldo += 1000.0;

    System.out.println(miCuenta.saldo);
}

COPIA EL CÓDIGO
```

Seleccione una alternativa



PRÓXIMA ACTIVIDAD